

## ABSTRAK

Museum Cerita Rakyat Sunda adalah tempat di mana masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa dapat belajar mengenai nilai moral yang terdapat pada cerita rakyat. Menurut Suripan (1991) cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri. Nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat di sampaikan melalui fasilitas display pada museum berupa diorama-diorama yang di ambil dari cerita rakyat yang ada di tanah Sunda. Selain menampilkan cerita rakyat yang ada di tanah Sunda museum ini menampilkan fasilitas interaktif yang mendukung penyampaian nilai-nilai moral yang sesuai dengan kategori-kategori cerita rakyat yang ada. Kategori cerita rakyat pada museum yaitu: Sage, Legenda, Romansa, Mistis, Jenaka, Kontemporer. Konsep perancangan yang diambil untuk proyek Pusat Cerita Rakyat Sunda ini yaitu diambil dari representasi dari sebuah simpul. Hal ini karena pepatah sunda “*silih asih, silih asah, jeung siling asuh.*” Yang menitikberatkan sifat yang “saling” seperti sebuah simpul atau sebuah ikatan. Maka dari itulah konsep yang diangkat untuk proyek ini adalah “*Haneut Beungkeut*”. *Haneut* adalah bahasa sunda yang memiliki arti hangat sedangkan *Beungkeut* memiliki arti ikatan atau simpul.

## ***ABSTRACT***

The Sundanese Folklore Museum is a place where people, both children and adults, can learn about the moral values found in folklore. According to Suripan (1991) folklore is a story that is inherited from generation to generation from generation to generation verbally. Folk stories can be interpreted as a form of expression of a culture that exists in society through speech that has a direct relationship with various aspects of culture and the social value structure of the community itself. The moral values contained in folklore are conveyed through display facilities in the museum in the form of dioramas taken from folklore in Sunda land. In addition to displaying folklore in the Sunda land, the museum features interactive facilities that support the delivery of moral values that are in accordance with existing folklore categories. The category of folklore in the museum is: Sage, Legend, Romance, Mystical, Comedy, Contemporary. The design concept taken for this project is taken from a representation of a node. This is because the Sundanese proverb "silih asih, silih asah, jeung silih asuh" Which emphasizes the "mutual" nature of a knot or a bond. So from that the concept adopted for this project was "Haneut Beungkeut". Haneut is a Sundanese language that has a warm meaning while Beungkeut means bond or node.

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                               | ii   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                      | ii   |
| <b>ABSTRACT</b> .....                                     | iii  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                   | iv   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                | viii |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                 | xi   |
| <b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....                               | xii  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                            | 1    |
| <b>1.1 Latar Belakang</b> .....                           | 1    |
| <b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....                     | 2    |
| <b>1.3 Rumusan Masalah</b> .....                          | 2    |
| <b>1.4 Tujuan Perancangan</b> .....                       | 3    |
| <b>1.5 Ide/Gagasan Perancangan</b> .....                  | 3    |
| <b>1.6 Manfaat Perancangan</b> .....                      | 4    |
| <b>1.7 Ruang Lingkup Perancangan</b> .....                | 4    |
| <b>1.8 Sistematika Penulisan</b> .....                    | 5    |
| <b>BAB II STUDI LITERATUR</b> .....                       | 6    |
| <b>2.1 Cerita Rakyat</b> .....                            | 6    |
| <b>2.1.1 Manfaat Cerita Rakyat</b> .....                  | 6    |
| <b>2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Cerita Rakyat</b> ..... | 6    |
| <b>2.1.3 Cerita Rakyat Sebagai Sarana Edukasi</b> .....   | 9    |
| <b>2.1.4 Jenis-Jenis Cerita Rakyat</b> .....              | 12   |
| <b>2.1.5 Cerita Rakyat di Jawa Barat</b> .....            | 12   |
| <b>2.2 Tinjauan Umum Museum</b> .....                     | 18   |
| <b>2.2.1 Fungsi Museum</b> .....                          | 19   |
| <b>2.2.2 Jenis-Jenis Museum</b> .....                     | 19   |
| <b>2.2.3 Pencahayaan Museum</b> .....                     | 20   |
| <b>2.2.4 Sirkulasi Museum</b> .....                       | 24   |
| <b>2.2.5 Standar Ergonomi Museum</b> .....                | 25   |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.3  | Tinjauan Umum Teater.....                            | 27        |
| 2.3.1  | Jenis-Jenis Teater.....                              | 27        |
| 2.3.2  | Pencahayaan Teater.....                              | 32        |
| 2.3.3  | Sirkulasi Teater.....                                | 33        |
| 2.3.4  | Standar Ergonomi Teater.....                         | 33        |
| 2.4  | Tinjauan Umum Retail.....                            | 39        |
| 2.4.1  | Jenis-Jenis Retail.....                              | 39        |
| 2.4.2  | Pencahayaan Retail.....                              | 47        |
| 2.4.3  | Sirkulasi Retail.....                                | 47        |
| 2.4.4  | Standar Ergonomi Retail.....                         | 48        |
| 2.5  | Tinjauan Umum Ruang Kelas.....                       | 50        |
| 2.5.1  | Pencahayaan Ruang Kelas.....                         | 51        |
| 2.5.2  | Standar Ergonomi Ruang Kelas.....                    | 52        |
| 2.6  | Tinjauan Umum <i>Café</i> .....                      | 54        |
| 2.6.1  | Klarifikasi <i>Café</i> .....                        | 54        |
| 2.6.2  | Standar Ergonomi <i>Café</i> .....                   | 55        |
| 2.7  | Studi Banding.....                                   | 60        |
| 2.7.1  | <i>Nuart Sculpture Park</i> .....                    | 60        |
| 2.7.2  | <i>Guernsey Museum</i> .....                         | 62        |
| 2.7.3  | Museum Gedung Sate.....                              | 66        |
| <b>BAB III Identifikasi dan Program Perancangan Pusat Perancangan Cerita</b> |  |           |
|  | <b>Rakyat Jawa Barat.....</b>                        | <b>69</b> |
| 3.1  | Deskripsi Proyek Studi.....                          | 69        |
| 3.2  | Tinjauan Lokasi.....                                 | 69        |
| 3.2.1  | Tinjauan Makro.....                                  | 69        |
| 3.2.2  | Tinjauan Mikro.....                                  | 69        |
| 3.2.2.1  | Analisa Site.....                                    | 69        |
| 3.2.2.2  | Analisa Bangunan.....                                | 71        |
| 3.3  | Analisis Fungsi.....                                 | 75        |
| 3.3.1  | Identifikasi User.....                               | 75        |
| 3.3.2  | Struktur Organisasi dan <i>Job Description</i> ..... | 76        |
| 3.4  | Programming.....                                     | 78        |

|   |     |
|---|-----|
| 3.4.1 <i>Flow Activity</i> .....  | 78  |
| 3.4.2 <i>Bubble Diagram</i> .....   | 78  |
| 3.4.3 <b>Matriks Kedekatan Ruang</b> .....  | 79  |
| 3.4.4 <i>Zoning Blocking</i> .....  | 80  |
| 3.4.5 <b>Tabel Kebutuhan Ruang</b> .....  | 81  |
| 3.5 <b>Tema Perancangan</b> .....   | 84  |
| 3.6 <b>Konsep Perancangan</b> .....   | 85  |
| 3.6.1 <b>Konsep Bentuk</b> .....  | 85  |
| 3.6.2 <b>Konsep Pola</b> .....  | 86  |
| 3.6.3 <b>Konsep Warna</b> .....   | 87  |
| 3.6.4 <b>Konsep Pencahayaan</b> .....   | 88  |
| 3.6.5 <b>Konsep Material</b> .....  | 88  |
| 3.6.6 <b>Konsep Display Museum</b> .....  | 88  |
| 3.7 <b>Sketsa Ide</b> .....   | 91  |
| <b>BAB IV PERANCANGAN PUSAT CERITA RAKYAT SUNDA</b> .....                               | 92  |
| 4.1 <b>Tema Perancangan</b> .....   | 92  |
| 4.2 <b>Konsep Perancangan</b> .....   | 92  |
| 4.2.1 <b>Konsep Bentuk</b> .....  | 93  |
| 4.2.2 <b>Konsep Warna</b> .....   | 93  |
| 4.2.3 <b>Konsep Pola</b> .....  | 94  |
| 4.2.4 <b>Konsep Material</b> .....  | 94  |
| 4.2.5 <b>Konsep Pencahayaan</b> .....   | 94  |
| 4.3 <b>Perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda</b> .....                                  | 94  |
| 4.4 <b>Perancangan Museum Cerita Rakyat Sunda</b> .....                                 | 97  |
| <b>BAB V SIMPULAN</b> .....   | 105 |
| 5.1 <b>Simpulan</b> .....   | 105 |
| 5.2 <b>Saran</b> .....  | 106 |
| 5.2.1 <b>Saran untuk Universitas Maranatha</b> .....                                    | 106 |
| 5.2.2 <b>Saran untuk Pemerintah</b> .....   | 106 |
| 5.2.3 <b>Saran untuk Mahasiswa Jurusan Interior Universitas Kristen Maranatha</b> ..... | 107 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....   | 108 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Pemasangan Penerangan Alami.....                     | 20 |
| Gambar 2.2 Karakter Penerangan Alami.....                       | 20 |
| Gambar 2.3 Standar Penerangan yang baik .....                   | 23 |
| Gambar 2.4 Standar Penampatan Pencahayaan Buatan.....           | 23 |
| Gambar 2.5 Ruang Pameran dengan Dinding Tertutup.....           | 24 |
| Gambar 2.6 Sirkulasi Ruang Pameran.....                         | 24 |
| Gambar 2.7 Ruang Pameran dengan Dinding Tertutup .....          | 24 |
| Gambar 2.8 Standar Ukuran Pameran .....                         | 25 |
| Gambar 2.9 Ruang Pameran dengan Dinding Tertutup.....           | 25 |
| Gambar 2.10 Perhitungan Sudut Pandang dengan jarak Pandang..... | 25 |
| Gambar 2.11 Ruang Pameran dengan Dinding Tertutup.....          | 26 |
| Gambar 2.12 Denah Teater Arena.....                             | 28 |
| Gambar 2.13 Teater Arena.....                                   | 29 |
| Gambar 2.14 Teater <i>Procenium</i> .....                       | 30 |
| Gambar 2.15 Teater <i>Thrust</i> .....                          | 31 |
| Gambar 2.16 Sirkulasi saat masuk tempat duduk.....              | 32 |
| Gambar 2.17 Luas Baris Tempat Duduk.....                        | 33 |
| Gambar 2.18 Tempat Duduk Tidak Terikat.....                     | 34 |
| Gambar 2.19 Perbandingan Ruang Penonton Tradisional.....        | 34 |
| Gambar 2.20 Tinggi Tempat Duduk.....                            | 35 |
| Gambar 2.21 Hubungan Kontak Penonton Terhadap Panggung.....     | 35 |
| Gambar 2.22 Rancangan Dasar Panggung Angkat.....                | 36 |
| Gambar 2.23 Denah Penampang Samping Panggung Tradisional.....   | 36 |
| Gambar 2.24 Denah Penampang Atas Panggung Tradisional.....      | 37 |
| Gambar 2.25 Luas tempat adegan.....                             | 37 |
| Gambar 2.26 Denah Luas tempat adegan.....                       | 38 |
| Gambar 2.27 Lebar Lorong Utama Retail.....                      | 43 |
| Gambar 2.28 Standar Tempat Souvenir.....                        | 44 |
| Gambar 2.29 Standar Souvenir Gantung.....                       | 45 |
| Gambar 2.30 Zona Pandangan Kritis.....                          | 47 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.31 Ruang dan Tempat Untuk Pelajaran Umum.....   | 48 |
| Gambar 2. 32 Ruang Belajar Tanpa Dinding dan Dengan Dinding.....                                 | 48 |
| Gambar 2.33 Standar Minimum Meja Café .....  | 51 |
| Gambar 2.34 Standar Optimum Meja Café.....   | 52 |
| Gambar 2.35 Sirkulasi Untuk Pelayan.....   | 53 |
| Gambar 2.36 Sirkulasi Untuk Pelayan Di Lorong.....   | 53 |
| Gambar 2.37 Meja Minimum <i>Clearanced</i> .....   | 54 |
| Gambar 2. 38 Luas Lorong Untuk Pelayan Di Antara Meja.....                                       | 55 |
| Gambar 2 39 Denah Tematik <i>Nu Art Sculpture Park</i> .....                                     | 56 |
| Gambar 2.40 Display Karya.....   | 57 |
| Gambar 2.41 Museum & Galeri Lantai 3.....  | 57 |
| Gambar 2.42 Lobi <i>Nu Art Sculpture Park</i> .....  | 58 |
| Gambar 2.43 <i>Guernsey Folklore –Old Tales and Ancient Beliefs from the Island’s Past</i> ..... | 60 |
| Gambar 2.44 <i>The Rona Cole Art Gallery</i> .....   | 61 |
| Gambar 2.45 <i>The Discovery Room</i> .....  | 62 |
| Gambar 2.46 Bagian depan Museum Gedung Sate.....   | 62 |
| Gambar 2.47 Bagian video wall mapping Museum Gedung Sate.....                                    | 63 |
| Gambar 2.48 <i>Interactive picture frame</i> .....   | 63 |
| Gambar 2.49 <i>Interactive 3D scale model</i> .....  | 64 |
| Gambar 3.1 Lokasi Museum Sri Baduga.....   | 65 |
| Gambar 3.2 Sayap Kiri Museum Sri Baduga.....   | 68 |
| Gambar 3.3 Bagian Pinggir Gedung Lantai 1.....   | 68 |
| Gambar 3.4 Bagian Tengah Gedung Lantai 1.....  | 68 |
| Gambar 3.5 Koleksi Naskah Kuno Lantai 2 .....  | 69 |
| Gambar 3.6 Penggunaan Cahaya Pada Lantai 2.....  | 69 |
| Gambar 3.7 Koleksi Alat-alat Tradisional Lantai 2.....   | 69 |
| Gambar 3.8 Koleksi Alat music tradisonal Jawa Barat.....   | 70 |
| Gambar 3.9 Akses Masuk Museum Sri Baduga.....  | 70 |
| Gambar 3.10 Akses Vertikal Lantai 1 Museum Sri Baduga.....                                       | 71 |
| Gambar 3.11 Akses Vertikal Lantai 2 Museum Sri Baduga.....                                       | 71 |
| Gambar 3.12 Bubble diagram Pusat Cerita Rakyat Sunda.....  | 75 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 3.13 Matriks Kedekatan Ruang Pusat Cerita Rakyat Sunda.....         | 75  |
| Gambar 3.14 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 1 Pusat Cerita Rakyat Sunda..... | 76  |
| Gambar 3.15 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 2 Pusat Cerita Rakyat Sunda..... | 76  |
| Gambar 3.16 Rumah Makan Saung Desa.....                                    | 81  |
| Gambar 3.17 Bambu Ikat.....  | 82  |
| Gambar 3.18 Bamboo Woven Texture.....                                      | 83  |
| Gambar 3.19 Pola Bentuk <i>Bamboo fence</i> .....                          | 83  |
| Gambar 3.20 <i>Color Palette</i> .....                                     | 84  |
| Gambar 3.21 Contoh material parket dan warna.....                          | 85  |
| Gambar 3.22 Material Pendukung.....  | 85  |
| Gambar 3.23 Studi Image Konsep Display.....                                | 86  |
| Gambar 3.24 Studi Image Konsep Display.....                                | 86  |
| Gambar 3.25 Studi Image 3D Modelling Display.....                          | 86  |
| Gambar 3.27 Sketsa Ide (Lobby).....  | 87  |
| Gambar 3.28 Sketsa Ide (Display).....                                      | 87  |
| Gambar 4.1 Denah General Lantai 1.....                                     | 91  |
| Gambar 4.2 Denah General Lantai 2.....                                     | 92  |
| Gambar 4.3 Potongan General 1.....   | 92  |
| Gambar 4.4 Potongan General 2.....   | 93  |
| Gambar 4.5 Denah Museum Cerita Rakyat Sunda.....                           | 93  |
| Gambar 4.6 Pola Museum Cerita Rakyat Sunda.....                            | 94  |
| Gambar 4.7 Potongan D-D'.....  | 95  |
| Gambar 4.8 Penggunaan Pola Repetisi Pada Pintu Masuk Museum.....           | 95  |
| Gambar 4.9 Meja Resepsionis.....   | 96  |
| Gambar 4.10 Penggunaan Pola Anyaman Pada Kursi Area Tunggu.....            | 96  |
| Gambar 4.11 Lobby & Entrance.....  | 100 |
| Gambar 4.12 Potongan B-B'.....   | 101 |
| Gambar 4.13 Sage Section.....  | 101 |
| Gambar 4.14 Perspektif Talaga Warna.....                                   | 102 |
| Gambar 4.15 Perspektif Situ Bagendit.....                                  | 102 |
| Gambar 4.16 Perspektif Sangkuriang.....                                    | 103 |
| Gambar 4.17 Perspektif Legenda <i>Section</i> .....                        | 103 |

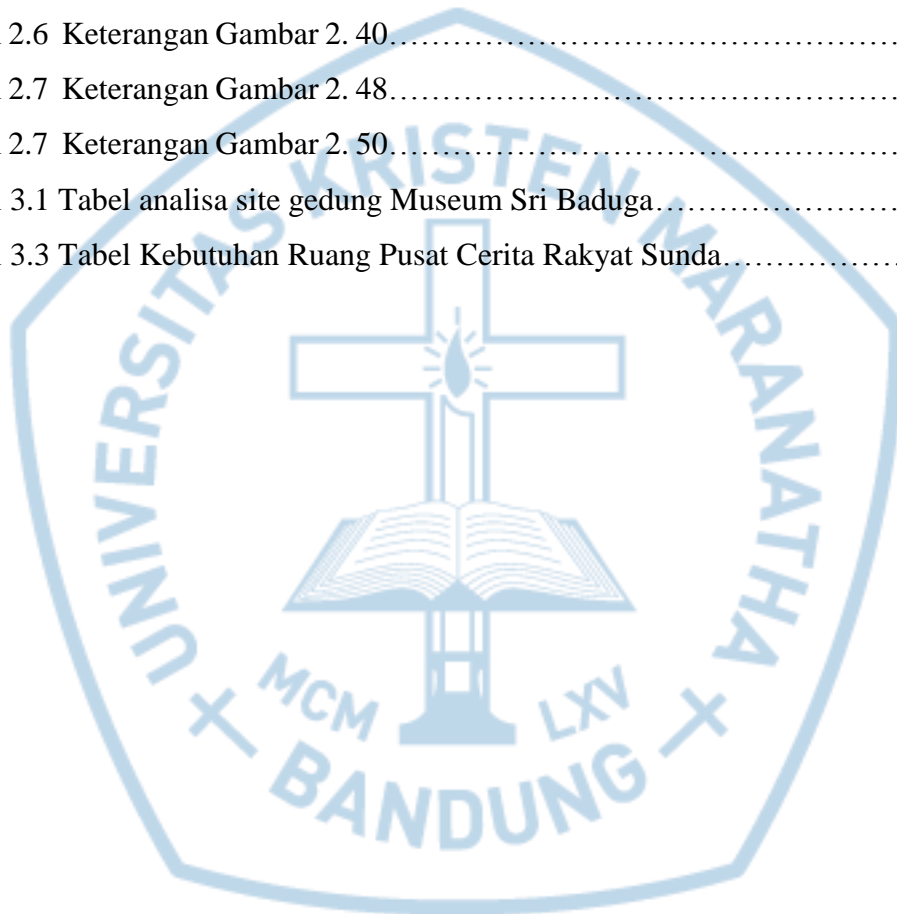


|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.18 Potongan C-C' .....               | 104 |
| Gambar 4.19 Perspektif Lutung Kasarung .....  | 104 |
| Gambar 4.20 Perspektif Nyi Anteh .....        | 105 |
| Gambar 4.21 Potongan A-A' .....               | 105 |
| Gambar 4.22 Perspektif Nyi Roro Kidul .....   | 106 |
| Gambar 4.23 Perspektif Si Kabayan .....       | 106 |
| Gambar 4.24 Perspektif Area Kontemporer ..... | 107 |
| Gambar 4.25 Perspektif Retail .....           | 107 |



## DAFTAR TABEL

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| Tabel 2.1 | Pencahayaan Ruang Pameran.....                       | 21 |
| Tabel 2.2 | Pencahayaan Ruang Pameran.....                       | 22 |
| Tabel 2.3 | Keterangan Gambar 2. 18.....                         | 26 |
| Tabel 2.4 | Keterangan Gambar 2.34.....                          | 48 |
| Tabel 2.5 | Keterangan Gambar 2.36.....                          | 50 |
| Tabel 2.6 | Keterangan Gambar 2. 40.....                         | 57 |
| Tabel 2.7 | Keterangan Gambar 2. 48.....                         | 59 |
| Tabel 2.7 | Keterangan Gambar 2. 50.....                         | 60 |
| Tabel 3.1 | Tabel analisa site gedung Museum Sri Baduga.....     | 70 |
| Tabel 3.3 | Tabel Kebutuhan Ruang Pusat Cerita Rakyat Sunda..... | 81 |



## DAFTAR DIAGRAM

|  |     |
|--|-----|
| Diagram 3.1 Struktur Organisasi Pusat Cerita Rakyat Sunda..... | 76  |
| Diagram 4.1 <i>Concept Thinking</i> .....                      | 93  |
| Diagram 4.2 Diagram Konsep <i>Layouting</i> .....              | 100 |

